

MAUPITI islam



Lankhor

Une aide ?
Une question ?
Des news ?

3615
LANKHOR

MAUPITI ISLAND

L'HISTOIRE

EXTRAITS DU JOURNAL DE VOYAGE DE JEROME LANGE

24 JANVIER
1954
DIMANCHE

Madagascar

Je reçois une lettre de Max.

Il est au Japon. Il me demande de le rejoindre.
Duhamel me propose son yacht. J'accepte.

30 JANVIER
1954
SAMEDI

Au milieu de l'Océan Indien,
dans la nuit...

Un cyclone est annoncé. Nous nous réfugions
à Maupiti.

31 JANVIER
1954
DIMANCHE

Maupiti.

Le cyclone est passé très loin de l'île.

Un bateau de pêche, le *Bamboo*, est venu jeter l'ancre
à côté du *Brisban* durant la nuit. À bord, il y a Bruce,
le capitaine, Roy, le second et Chris, un marin.

À neuf heures du matin, une femme qui dit s'appeler Maguy
vient me voir. Elle est bouleversée: une de ses sœurs Marie
a été enlevée dans la nuit. Elle me demande de la
retrouver. Comme je n'ai rien à faire, j'accepte de mener
l'enquête. Maguy me donne le nom des personnes qui
vivent à Maupiti. En plus des noms cités, j'ajoute donc
Sue et Anita, les employées de la maison de Maguy.

ainsi que Juste, l'homme à tout faire de Maupiti, à la liste des personnes qui se trouvaient sur l'île la nuit dernière. Il est dix heures, je ne dispose que de quelques heures pour retrouver Marie.

LE JEU

I

LE JEU ET LA SOURIS

Maupiti Island se joue exclusivement à la souris. Celle-ci est représentée à l'écran par une flèche animée.

En la promenant sur les bambous du haut, vous obtenez les planches des menus. Pour sélectionner une **action** ou un **déplacement**, positionnez la souris sur la planche de votre choix, puis cliquez sur le bouton de gauche.

Au cours du jeu, vous pouvez répéter la dernière **action** choisie en cliquant sur le bouton de droite de la souris.

Après le choix d'une **action**, l'ordinateur attend parfois que le joueur désigne un endroit à l'écran. Le dessin de la souris se transforme alors en une main animée.

Cliquez à gauche pour indiquer cet endroit, ou à droite si l'endroit choisi est le même que le précédent.

II

Schéma n° 1

LES ACTIONS

A Déplacements :

Les **déplacements** sont libres... mais pas sans danger ! N'oubliez pas que vous n'êtes pas seul sur l'île.

Si vous êtes **surpris** dans une chambre ou dans une cabine par le propriétaire, vous entrez directement en mode dialogue... Essayez toujours de discuter, même si la personne ne veut pas répondre.

Attention : la durée de vos allées et venues est prise en compte par la pendule. Et le temps passe vite...

B Inventaire :

C'est la liste des **objets** que vous avez sur vous. L'objet que vous avez en main est écrit en blanc. Pour choisir un autre objet, cliquez sur son nom : il s'écrit en blanc. Ne vous encombrez pas inutilement... Vous êtes un détective privé... pas un quinquaiier.

C Action :

Vous disposez de 16 **actions** possibles. Avec ça, vous avez les moyens de mener une enquête de fond.

*Nota : fouiller le mouchoir noué fait apparaître les **objets** que vous avez déposés sur le lieu où vous êtes. (Voir paragraphe N° 4).*

D Self :

Déposer, lire et regarder un **objet** que vous avez sur vous... ou pour **se cacher** (parfois, vous devrez le faire pour **observer** ce qui se passe autour de vous. Les suspects n'agissent pas toujours de la même manière quand ils savent que vous êtes là).

E Fichier :

Sauver la partie en cours.

Nota : Les chargements ne se font qu'en début de partie. C'est volontaire : pour vous forcer à ne pas jouer avec le temps. Nous pensons qu'aucun d'entre vous n'a cette possibilité dans la vie réelle. Ou alors, contactez-nous : nous devons pouvoir tirer un jeu, un film et un roman de votre expérience personnelle !

1 Les personnages présents :

Gardez toujours un œil sur eux. D'abord, c'est votre travail et puis, ils peuvent être dangereux.

2 Votre énergie :

Gérez votre forme physique (**mangez et dormez**). C'est comme dans la vie, quoi ! En cliquant sur cette case, vous obtenez le pourcentage des indices que vous auriez dû remarquer.

3 Le temps :

Vous avez l'heure et la date : **AM** : de minuit à midi et **PM** : de midi à minuit. Le temps est important. Notez bien les heures des événements... Ça peut être utile...

4 Lankhor :

Ou un mouchoir noué pour vous rappeler que vous avez déposé des **objets** sur le lieu où vous êtes (voir paragraphe C).

B Les réponses aux actions :

Ne vous laissez pas noyer par les réponses inutiles. Allez toujours à l'essentiel.

En cliquant sur le nom du personnage quand vous êtes dans le mode **action**, vous pouvez soit l'**accoster**, soit le **suivre**.

ACCOSTER*Schéma n° 2***A Répéter :**

Si vous avez mal entendu la réponse, le témoin peut la **répéter** autant de fois que vous voulez.

B Questionner :

Cliquez sur «**questionner**» : les questions s'affichent. Puis cliquez sur la question de votre choix. Sachez poser les bonnes questions à la bonne personne. Et surtout ne perdez pas de temps : les gens n'ont pas que ça à faire. Ils ont leurs vies eux aussi.

Pas de «**bla-bla**» inutile, réfléchissez avant de poser une question. Si quelqu'un ne veut pas répondre ou dit le contraire d'une autre personne, alors... **argumentez** !

C Argumenter :

Mémoriser : faites fonctionner votre **mémoire** quand une réponse vous semble intéressante. Elle vous servira à **opposer**. Il suffit de cliquer sur la planche «**mémoire**», puis sur le numéro à sélectionner. Les numéros occupés sont signalés par une pastille de couleur. Mais comme vous n'avez pas une grande **mémoire**, prenez quand même des notes...

Se souvenir : permet d'entendre une réponse **mémorisée** en cliquant sur le numéro de la **mémoire** voulue.

Opposer : lorsque deux réponses vous semblent contradictoires, allez tout de suite cliquer sur la planche «**opposer**», puis sur le numéro de **mémoire** de la réponse à **opposer**. S'il ne comprend pas, il vous le dira. Tout le monde peut se tromper... même vous. S'il se répète, ça veut dire qu'il confirme sa déclaration.

Soudoyer, tabasser et donner un objet : si vous n'avez rien à **opposer** à un personnage qui vous donne l'impression de mentir ou de ne pas vous dire toute la vérité, utilisez les grands moyens...

Mais faites gaffe ! Il ne faut pas en abuser...

Vous pourriez avoir des surprises...

Montrer un objet à un personnage : ça permet d'obtenir des informations sur cet **objet**. Après avoir cliqué sur «**montrer**», cliquez sur le nom de l'**objet**. La personne vous répondra...

D Stop : Quitter le mode dialogue.

Particularités techniques de la version AMIGA

DEMARRAGE

Insérez la disquette 1 dans le lecteur interne de votre ordinateur avant de l'allumer.

Pour interrompre le générique, appuyez sur la barre d'espace (selon la séquence de son en cours, un léger temps de latence peut se produire entre l'appui sur la touche et l'interruption du générique).

Après la présentation du jeu, le programme vous demande d'insérer la seconde disquette ;

Tous les changements de disquettes sont annoncés par des «boîtes de dialogue» qui comportent un message et une ou deux options de sortie ; sélectionnez à l'aide de la souris l'option choisie.

DEMO

Uniquement disponible sur AMIGA ayant au moins un Mo de mémoire vive.

Pour enclencher le mode «DEMO», appuyez sur la touche «ALTERNATE» durant le générique.

TOUCHES UTILES DU CLAVIER

- La touche de fonction F1 : voix On/Off.
- La touche de fonction F10 : On/Off sur les textes correspondant aux voix.

SAUVEGARDE

Pour sauver une partie en cours, utilisez une disquette neuve formatée à partir du Workbench et que vous nommerez «MAUPITI» (en majuscules) en utilisant l'option «rename» lors du Workbench. Les sauvegardes déjà utilisées sont marquées d'un point ; vous pouvez, bien sûr, écraser une ancienne sauvegarde pour sauver un nouvel état.

VIRUS :

«MAUPITI ISLAND» n'est pas atteint par un virus.

La disquette No. 1 contient un boot secteur pour lancer le jeu. Si vous tentez de modifier ou de supprimer ce boot secteur, le jeu ne fonctionnera plus !

ATTENTION : Vos relations avec les personnages de Maupiti sont soumises à des points de «confiance» qui influent sur leurs comportements. Alors, agissez avec tact et discrétion. Vous risqueriez rapidement de vous faire expulser de l'île.

NB : Les disquettes ci-contre font l'objet d'un copyright. Il est formellement interdit d'en faire une copie ou de copier la documentation. Les disquettes sont protégées contre la copie. Toute tentative de recopie des disquettes peut provoquer des dommages aux disquettes ou à votre ordinateur.

Particularités techniques de la version ATARI ST

DEMARRAGE

Insérez la disquette 1 dans le lecteur interne de votre ordinateur avant de l'allumer.

Pour interrompre le générique, appuyez sur la barre d'espace (selon la séquence de son en cours, un léger temps de latence peut se produire entre l'appui sur la touche et l'interruption du générique).

Après la présentation du jeu, le programme vous demande d'insérer la seconde disquette ; des messages différents apparaissent suivant la configuration de votre machine (nombre de lecteurs et mémoire) ; suivez les instructions données à l'écran.

Tous les changements de disquettes sont annoncés par des «boîtes de dialogue» qui comportent un message et une ou deux options de sortie ; sélectionnez à l'aide de la souris l'option choisie ou cliquez uniquement sur un bouton de celle-ci lorsqu'aucune flèche n'est visible à l'écran.

Seule une configuration simple face nécessite quelques changements de disquettes durant certaines phases du jeu.

DEMO

Uniquement disponible sur ATARI 1040.

Pour enclencher le mode «DEMO», appuyez sur la touche «ALTERNATE» durant le générique.

TOUCHES UTILES DU CLAVIER

- La touche de fonction F1 : voix On/Off.
- La touche de fonction F10 : On/Off sur les textes correspondant aux voix.

SAUVEGARDE

Pour sauver une partie en cours, utilisez une disquette formatée en simple face à partir du bureau et nommée «MAUPITI» lors du formatage.

Les sauvegardes déjà utilisées sont marquées d'un point ; vous pouvez, bien sûr, écraser une ancienne sauvegarde pour sauver un nouvel état.

VIRUS :

«MAUPITI ISLAND» n'est pas atteint par un virus.

La disquette No. 1 contient un boot secteur pour lancer le jeu. Si vous tentez de modifier ou de supprimer ce boot secteur, le jeu ne fonctionnera plus !

ATTENTION : Vos relations avec les personnages de Maupiti sont soumises à des points de «confiance» qui influent sur leurs comportements. Alors, agissez avec tact et discrétion. Vous risqueriez rapidement de vous faire expulser de l'île.

NB : Les disquettes ci-contre font l'objet d'un copyright. Il est formellement interdit d'en faire une copie ou de copier la documentation. Les disquettes sont protégées contre la copie. Toute tentative de recopie des disquettes peut provoquer des dommages aux disquettes ou à votre ordinateur.

Particularités techniques de la version PC et compatibles.

DEMARRAGE

Insérez la disquette 1 dans le lecteur interne de votre ordinateur après avoir allumé votre machine.

a) Tapez A : _ (ou B : _ si le lecteur utilisé n'est pas le lecteur principal).

b) Si votre machine est équipée

| d'une carte graphique : | tapez |
|-------------------------|-------------|
| AMSTRAD (PC 1512) | MAUPITI AMS |
| CGA | MAUPITI CGA |
| EGA | MAUPITI EGA |
| HERCULES | MAUPITI HER |
| TANDY | MAUPITI TAN |
| VGA | MAUPITI VGA |

Si vous tapez simplement MAUPITI _, un menu vous permet de choisir à l'aide des touches «1» à «6» le type de carte qui équipe votre PC parmi la liste vue plus haut. Ce menu permet également de choisir entre clavier et souris (touche «C» ou «S») sinon la détection clavier/souris est automatique.

Pour interrompre le générique, appuyez sur la barre d'espace pendant quelques instants.

Après la présentation suivez les instructions données à l'écran. Tous les changements de disquettes sont annoncés par des «boîtes de dialogue» qui comportent un message et une ou deux options de sortie ; sélectionnez à l'aide de la souris ou du clavier (voir JEU AU CLAVIER ou A LA SOURIS) l'option choisie ou cliquez uniquement sur un bouton de celle-ci lorsqu'aucune flèche n'est visible à l'écran.

DEMO

Uniquement disponible pour les disquettes au format 3 1/2 ou pour le jeu installé sur disque dur.

Pour enclencher le mode «DEMO», appuyez sur la touche «ALT» durant le générique.

JEU A LA SOURIS

Pour jouer à la souris, assurez-vous que vous avez bien lancé le programme DRIVER de souris (en général MOUSE.COM), avant de lancer «MAUPITI».

Le jeu à la souris est conforme au fonctionnement décrit dans le manuel.

Pour une souris à trois boutons, le bouton central ne sert à rien.

JEU AU CLAVIER

Il reprend le principe du jeu à la souris, mais le bouton gauche est remplacé par la barre espace et le bouton droit par la touche «Entrée». Les déplacements de la souris se font à l'aide des touches de direction.

TOUCHES UTILES DU CLAVIER

Touche de fonction F1 : voix On/Off.

Touche de fonction F10 : On/Off sur les textes relatifs aux voix.

Touche «<» à «>» : accès direct aux quatre menus principaux (Dep, Inv, Act, Self).

SAUVEGARDE

Pour sauver une partie en cours, utilisez une disquette formatée en 720 Ko pour 3 1/2 ou 360 Ko pour une 5 1/4.

Les sauvegardes déjà utilisées sont marquées d'un point ; vous pouvez, bien sûr, écraser une ancienne sauvegarde pour sauver un nouvel état.

INSTALLATION DU JEU SUR DISQUE DUR

Lancez le programme «INSTALL» présent sur la disquette No. 1. Suivez les instructions affichées à l'écran concernant les changements de disquettes.

L'installation crée un répertoire nommé MAUPITI dans lequel se trouve le jeu.

Pour lancer le jeu : Tapez CD/MAUPITI _.

Puis reportez vous au paragraphe «DEMARRAGE» en ignorant le a).

IMPORTANT :

Avant de démarrer le jeu sur disque dur la disquette originale No. 2 doit être présente dans le lecteur de disquette et ce pendant toute l'utilisation de MAUPITI.

Pour les procédures de chargement/sauvegarde de parties, ne pas tenir compte des messages relatifs aux insertions de disquettes.

ATTENTION : Vos relations avec les personnages de Maupiti sont soumises à des points de «confiance» qui influent sur leurs comportements. Alors, agissez avec tact et discrétion. Vous risqueriez rapidement de vous faire expulser de l'île.

NB : Les disquettes ci-contre font l'objet d'un copyright. Il est formellement interdit d'en faire une copie ou de copier la documentation. Les disquettes sont protégées contre la copie. Toute tentative de recopie des disquettes peut provoquer des dommages aux disquettes ou à votre ordinateur.

Schéma n° 1

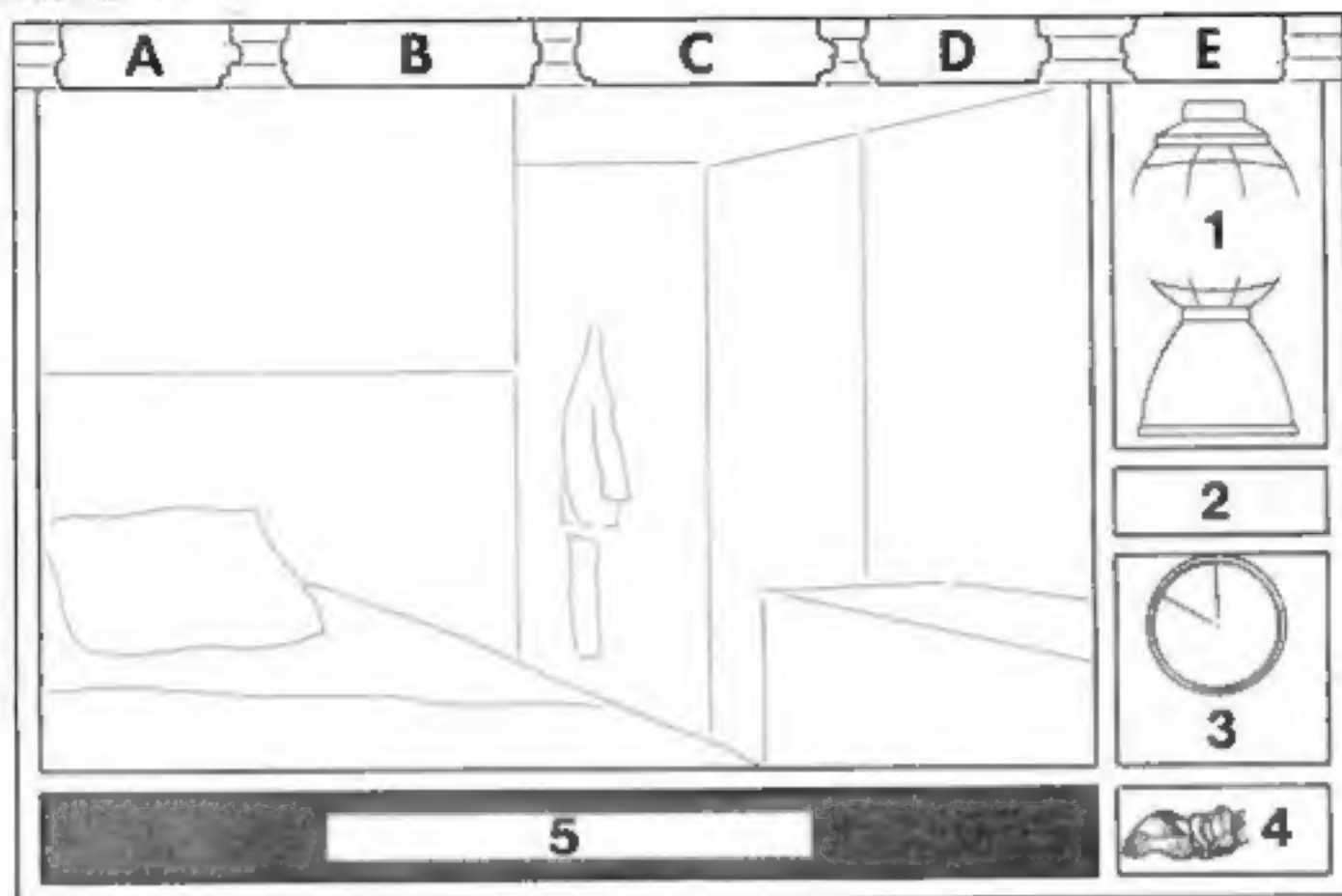


Schéma n° 2

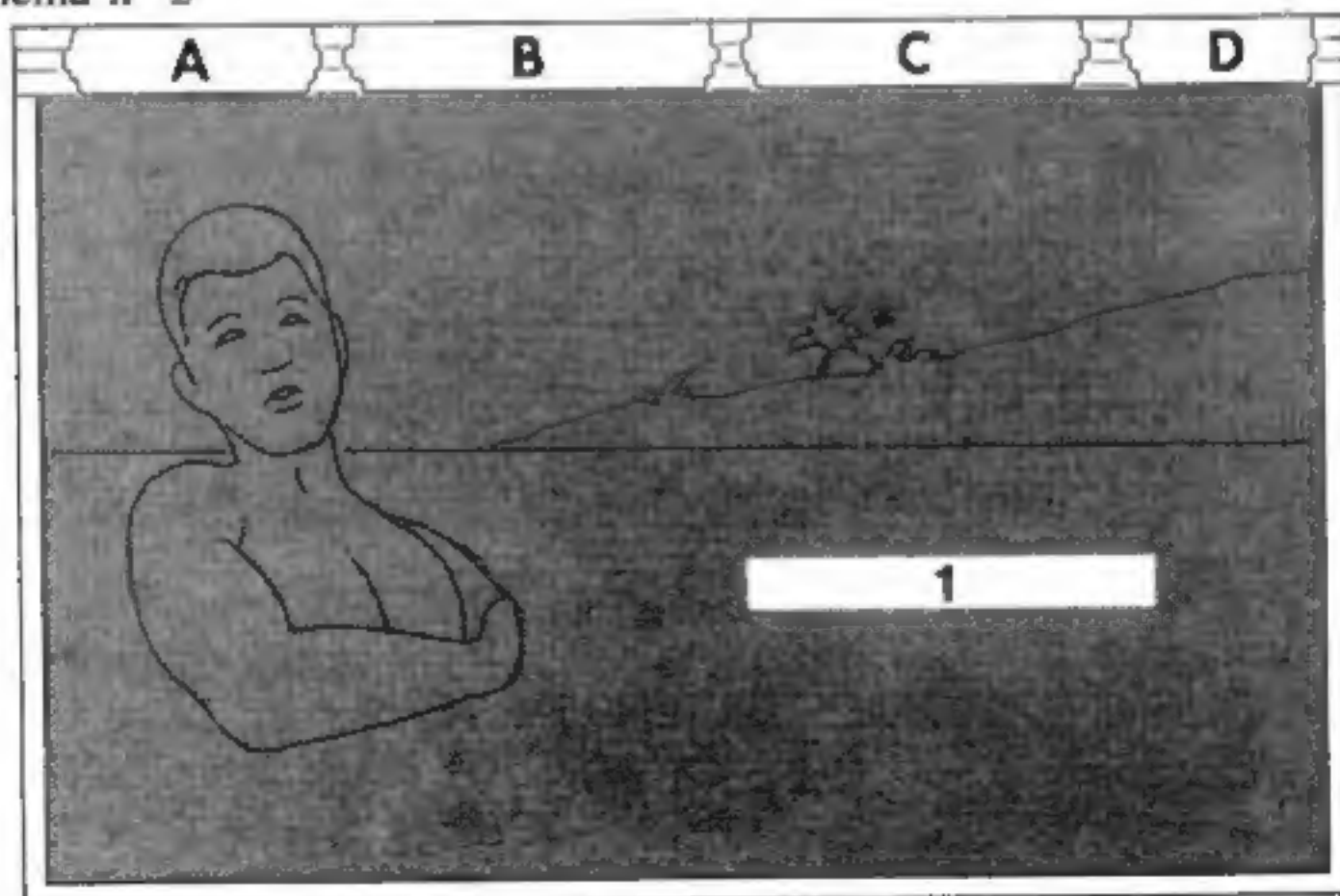


Schéma n° 3

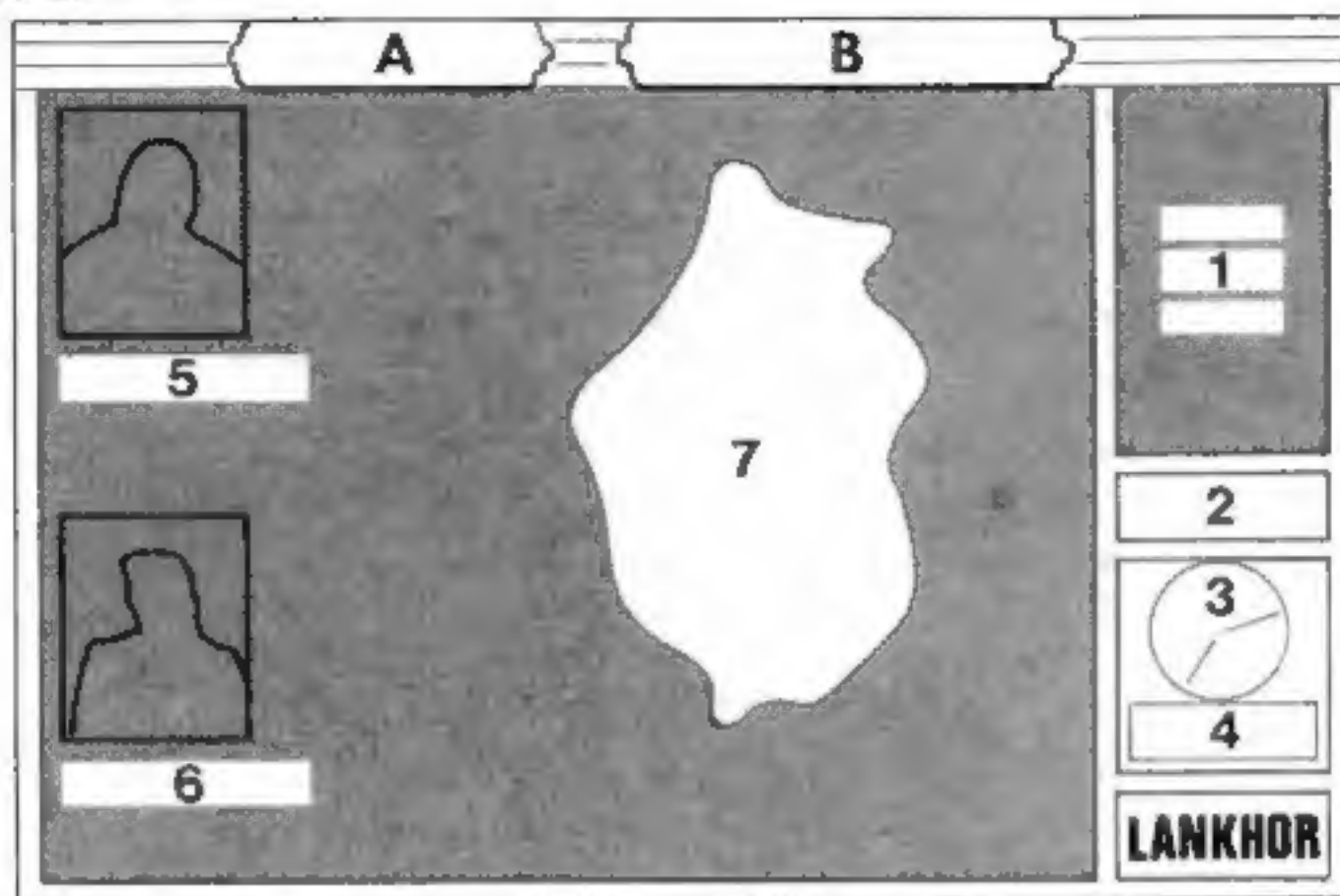
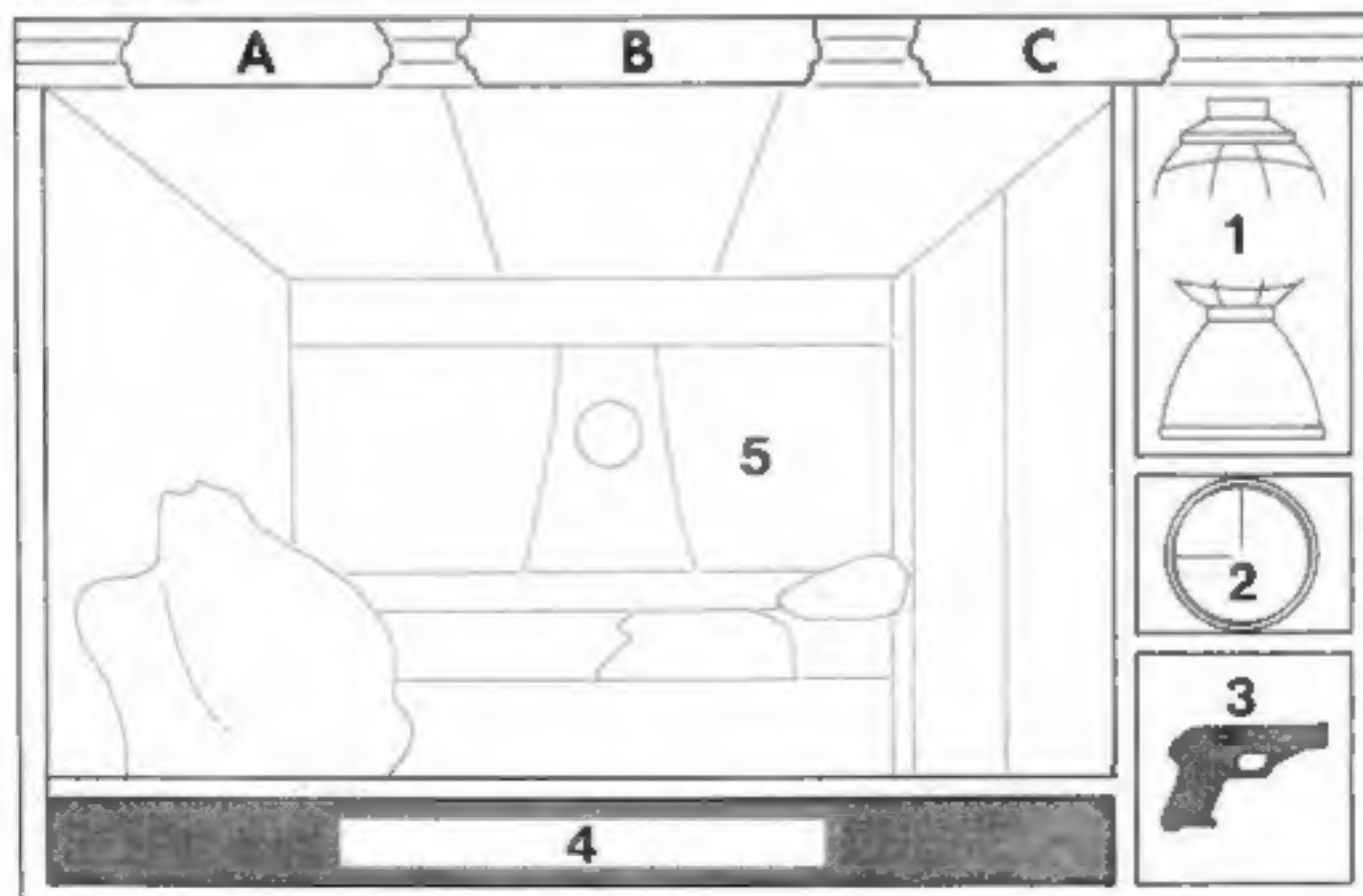


Schéma n° 4



A Suivre :

Continuer à **suivre**.

Si vous vous faites surprendre, essayez quand même d'établir le dialogue.

B Abandonner :

Permet de sortir du mode **suivre** pour revenir au mode **action**.

1 Les personnages présents :

Quand vous **suivez** quelqu'un, ne perdez pas de vue qu'il y a d'autres suspects autour de vous.

2 Votre énergie :

Rien de plus fatigant qu'une filature.

3 L'heure :

Pour connaître les heures de **déplacement** de la personne que vous suivez.

4 La date :

Voir schéma 1, numéro 3.

5 Le personnage que vous suivez et le lieu où il est.**6 Vous et le lieu où vous êtes.****7 L'île :**

Vue de l'île avec votre position et celle du suspect que vous suivez.

A Suite :

Pour voir l'objet suivant.

B Actions sur les objets :

Vous pouvez les lire, les prendre, les regarder, les sentir et les toucher
Aucun détail ne pourra vous échapper

1 Les personnages présents :

Voir schéma 1, numéro 1

2 L'heure :

Voir schéma 1, numéro 3.

3 Les objets :

Apparaissent des objets.

4 Réponses aux actions sur les objets.

Nota Pour utiliser un objet, il suffit de l'avoir sur soi (donc dans l'inventaire)
et de cliquer sur un des verbes du menu **action** sauf pour mettre et déposer
(voir partie II, paragraphes B et C)

Copyright LANKHOR 1991

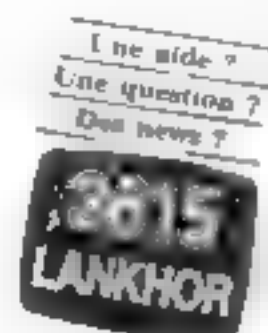
Les disquettes ci-contre font l'objet d'un copyright. Il est formellement interdit d'en faire une copie ou de copier la documentation. Les disquettes sont protégées contre la copie.

TOUTE TENTATIVE DE RECOPIE DES
DISQUETTES PEUT PROVOQUER DES
DOMMAGES AUX DISQUETTES OU
A VOTRE ORDINATEUR



Lankhor

84 bis, avenue du Général de Gaulle
92140 CLAMART



MAUPITI islami



Lankhor

You will also find Jérôme Lange in :

MORTVILLE MANOR

his first investigation ...

a classic in adventure games

a must for your library !

2 TILTS D'OR 1987 (Adventure and Sound)

1 JOYSTICK D'OR 1989 (Adventure)

as well as in

SOUKIYA

his next adventure...

available in 1992.

MAUPITI ISLAND

THE INVESTIGATION

THE ART OF DEDUCTION
by JEROME LANGE

A private detective never gives up. He returns time and again to the established facts and the clues until he brings them together with absolute logic. The final solution must be coherent..

He has several methods of investigation at his disposal

- I action,
- II dialog,
- III the search for clues.

I

ACTION

The detective is free to choose his **movements** and **actions**. This liberty of movement allows him to carry out the investigation in his own style, following his own intuition

He likes to **observe** what happens around him. Sometimes, he must hide in order to **observe** without being seen. The information thus obtained is often priceless. We are always more efficient when we're well-rested and well fed

Thus, the detective never hesitates to **eat** and **sleep** if he feels the need to restore his **energy**.

The detective uses his head. At any moment, he is capable of **remembering** an answer which he has stored somewhere in his **memory**

At any time, he can **inventory** the **objects** that he has on his person in order to **deposit** them in a certain place or **put** them in a drawer, a closet, a sack. In the case of deposited objects, the detective ties a **knot** in his **handkerchief** so he can remember where they are if he needs to.

When he meets a suspect, the detective has three possibilities

- ☐ A to ignore him,
- ☐ B to follow him,
- ☐ C to speak to him

- ☐ A To ignore the presence of a suspect is always a delicate matter. In such a situation, it's better not to try to have a finger in every pie. Discretion is an essential element in the success of an investigation.
- ☐ B To follow a suspect allows the investigator to verify or fill in gaps in the suspect's **schedule**, while trying not to be noticed himself.
- ☐ C To speak to the suspect involves **questioning**, and in some cases an **argument**. If a suspect lies or doesn't tell the whole truth, the detective can **contradict** his statements with a response that he has stored in **memory**.
He also has more expeditious methods at his disposal: **give** something, to **bribe** the suspect, or to **beat him up**. On the condition that he **gives** the right **object** to the right person, that he **bribes** with enough **money** or has enough **energy** to **beat up** the suspect without being beaten up himself.
Finally, it is possible to **show** an **object** to a suspect or a witness to obtain additional information.

The detective pays a great deal of attention to physical clues. He has several actions at his disposal that allow him to examine them. And an **object** may speak louder than a person. In addition, as we have seen, **objects** can be **shown**..

The art of deduction is a game. The detective knows the rules of the game. But he also knows that a police investigation is full of sudden unexpected developments. He often has to improvise to thwart would-be traps that could prevent him from discovering the truth.

MAUPITI ISLAND

THE STORY

EXCERPTS FROM JEROME LANGE'S TRAVEL DIARY

1 JANUARY
1954
FRIDAY

Paris, Bouget Airport

The twin-engined plane was already on the runway when I arrived. The stewardess, a tall, dark-haired, saucy girl met me with a smile that could advertise toothpaste. I must remember to ask what her favorite brand is...

2 JANUARY
1954
SATURDAY

Madagascar - Tananarive

Duhamel, my best friend from primary school, who now has a sugar-cane plantation, reserved a room for me at the Colbert Hotel. We are both deeply moved to see one another.

24 JANUARY
1954
SUNDAY

Madagascar.

I received a letter from Max. He is in Japan. He wants me to join him. Duhamel offers me his yacht. I accept.

25 JANUARY
1954
MONDAY

Indian Ocean

The Brisbane has hoisted anchor, headed toward Karachi where an old plane will take me onto Tokyo Bay, the captain, and Anton, the mate, will be my only companions on the cruise.

30 JANUARY
1954
TUESDAY

In the middle of the Indian Ocean, during the night...
A hurricane is predicted.
We have taken refuge on Naupiti.

31 JANUARY
1954
WEDNESDAY

Naupiti

The hurricane passed far from the island. A fishing boat, the Bamboo, arrived and cast anchor next to the Brisbane during the night. On board, there is Bruce, the captain, Roy, the mate, and Chris, a sailor. At nine in the morning, a woman who calls herself Naguy came to see me. She was terribly upset; a girl named Marie was kidnapped during the night. She asked me to find her. Since I have nothing better to do, I agreed to lead an investigation. Naguy gave me the names of the people who live on Naupiti. Besides the names given, I add Sue and Anite, employees at Naguy's house, as well as Juste, the handyman on Naupiti, to the list of people who were on the island last night. It is ten o'clock, and I only have a few hours to find Marie.

MAUPITI ISLAND

THE GAME

I

THE GAME AND THE MOUSE

Maupiti island is played uniquely using the mouse, which is represented on the screen by a moving arrow.

By moving it over the bamboos at the top of the screen, you will get the menu planks. To choose an **action** or a **movement**, position the mouse on the plank of your choice, then click on the button to the left.

During the game, you can repeat the last **action** chosen by clicking on the button to the right of the mouse.

After choosing an **action**, the computer sometimes waits for the player to indicate a place on the screen. In this case, the mouse takes the form of a moving hand.

Click on the left to indicate a new place, or on the right if the place chosen is the same as the precedent.

II

Scenario n° 1

ACTIONS

A

Movements :

Movements are free, but not without danger ! Never forget that you are not alone on the island.

If you are **caught** in a room or a cabin by its owner, you will automatically enter the dialog mode. Always try to communicate, even if the person doesn't want to answer.

Careful : the duration of your comings and goings is taken into account by the stopwatch. And time passes quickly.

B

Inventory :

This lists the **objects** that you have on your person. The object that you have in hand is written in white. To choose another object, click on its name : it will then be written in white. Don't weigh yourself down for no reason : you're a private detective, not an ironmonger.

C Action :

You have 16 possible **actions**. With them, you have the means of carrying out an in-depth investigation

Note **search** the **knotted handkerchief** will show the **objects** that you have stored in the place where you are (see *paragraph N° 4*)

D Self :

Deposit, **read** and **look at** an **object** that you have on your person or in order to **hide** (sometimes, you should do so to **observe** what is happening around you. Suspects do not always act the same way when they know that you are there)

E File :

Save the current game

Note Loading takes place only at the beginning of the game. This is deliberate, to force you not to tinker with the time. As far as we know, no one has such a possibility in real life. If we're wrong, contact us, we'll make a game, a film and a novel from your personal experience !

1 The characters present :

Always keep your eye on them. First, it's your job, in addition they could be dangerous.

2 Your energy :

Watch out for your physical condition (**eat** and **sleep**) It's just like real life !
By clicking in this box, you will obtain the percentage of the clues that you should have noticed

3 The time :

You have the hour and the date **AM** is from midnight to noon and **PM** from noon to midnight.

Time is important. Note carefully the times of various occurrences. this could be useful....

4 Lankhor :

Or a **knotted handkerchief** to remind you that you have left **objects** in a place where you are (see *paragraph C*)

B Responses to actions :

Don't drown in useless responses. Go to the heart of the matter

By clicking on the name of the person when you are in the **action** mode, you can either **speak** to him or **follow** him

SPEAKING*Scenario n° 2***A Repeat :**

If you didn't hear the answer well, the witness can **repeat** it as many times as you wish

B Question :

Click on «**question**» the questions will appear. Then click on the question of your choice. Ask the right questions of the right person. And above all, don't waste time, people have other things to do. They have their own lives to live.

Don't chatter uselessly, think before asking a question. If someone doesn't want to answer or doesn't give the same answer as another person, well **argue**!

C Argue :

Memorize : use your **memory** when an answer seems interesting. This will help you **contradict** people. You need only click on the «**memory**» plank, then on the chosen number. The numbers in use are shown by a color dot. But since you don't have a large **memory**, take some notes too.

Remember : allows you to hear a **memorized** response by clicking on the number of the chosen **memory**

Contradict : when two answers seem contradictory go click the plank «**contradict**» right away then click the number of the **memory** of the answer to **contradict**. If he doesn't understand, he will tell you. Anyone can make a mistake, even you. If he repeats himself that means he confirms his declaration.

Bribe, beat up or give an object : if you have nothing with which to **contradict** a character who gives you the impression of lying or of not telling the whole truth, use drastic measures.

But be careful! You mustn't abuse them. You could be in for a surprise.

Show an object to someone : this allows you to obtain information about the object. After clicking on «**show**» click on the name of the **object**. The person will answer you ..

D Stop : Leave the dialog mode.

A Follow :

Continue following

If you're caught, try to establish dialog

B Give up :

Allows you to leave the follow mode to return to the action mode.

1 | The characters present :

When you follow someone, don't lose sight of the fact that there are other suspects around you

2 | Your energy :

Nothing is more tiring than shadowing someone

3 | The hour :

To know the times of movements of the person you are following

4 | The date :

See scenario 1, number 3

5 | The person that you're following and the place where he is.**6 | You and your actual location.****7 | The island :**

View of the island with your position and that of the suspect that you are following

Stature Abandonner



Stature Abandonner



Stature Abandonner



Stature Abandonner

Stature Abandonner



Stature Abandonner

[A] Next :

To see the following object.

[B] Action on the objects :

You can read them take them look at them smell them, and touch them
No detail can escape you

[1] The characters present :

See scenano n° 1, number 1

[2] The hour :

See scenano n°1, number 3.

[3] The objects :

Appearance of objects.

[4] Reponse to actions on the objects.

Note to use an object, you need only have it on your person (thus in the **Inventory**) and to click on one of the verbs of the **action menu** except to put and leave it (see part II, paragraphs B and C)

MAUPITI ISLAND

TECHNICAL DATA

more than 120 documents presented in the greatest detail,



animated landscapes,



an hour of sound and musical atmosphere,



450 voice-synthesized sentences,



a dialog mode rich in possibility : to question, memorize, remember,
contradict, bribe, give, beat up, show objects..



complete liberty of action and movement



• user-friendly • manipulation



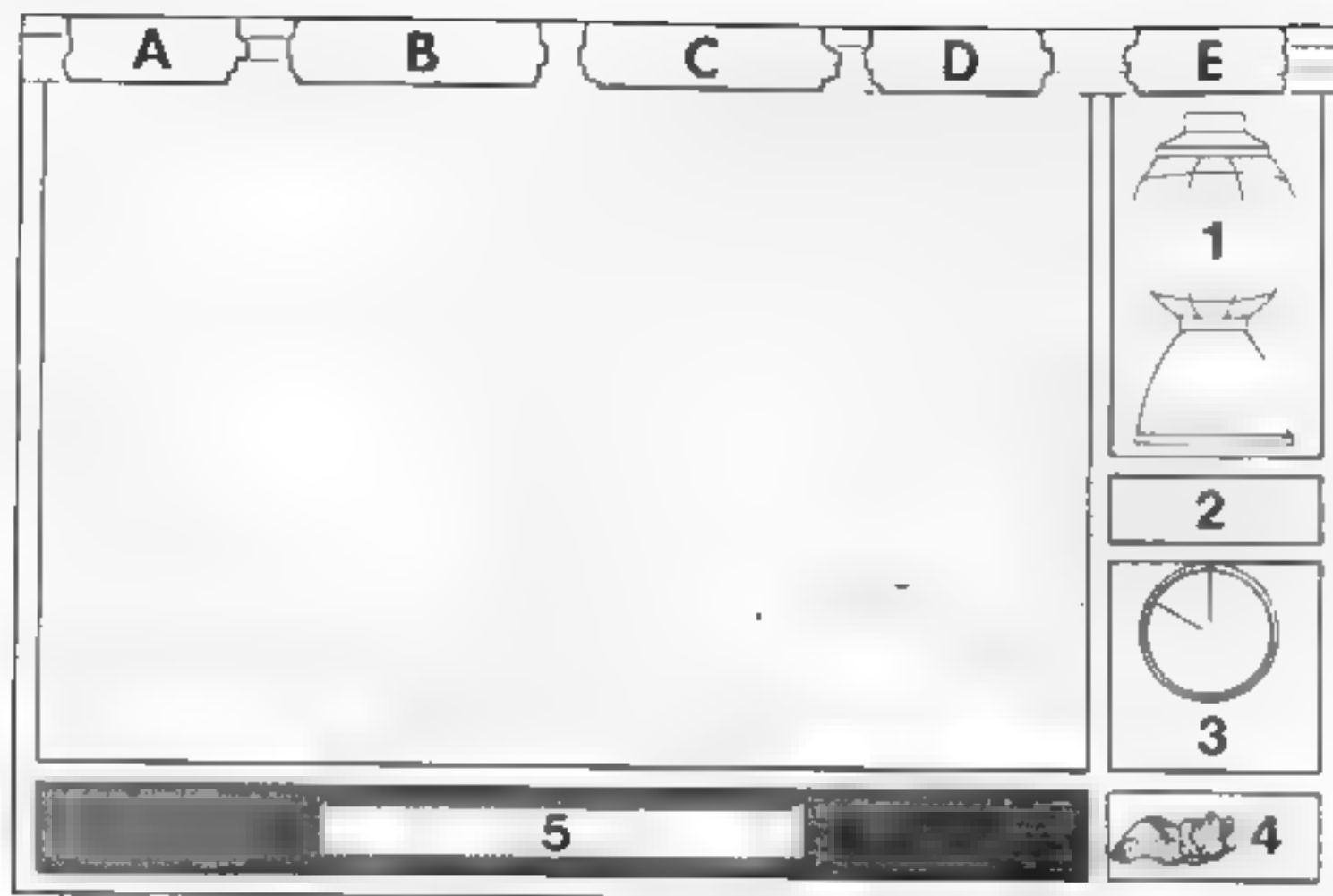
a script of 400 pages and. change its form, follow, observe, hide..



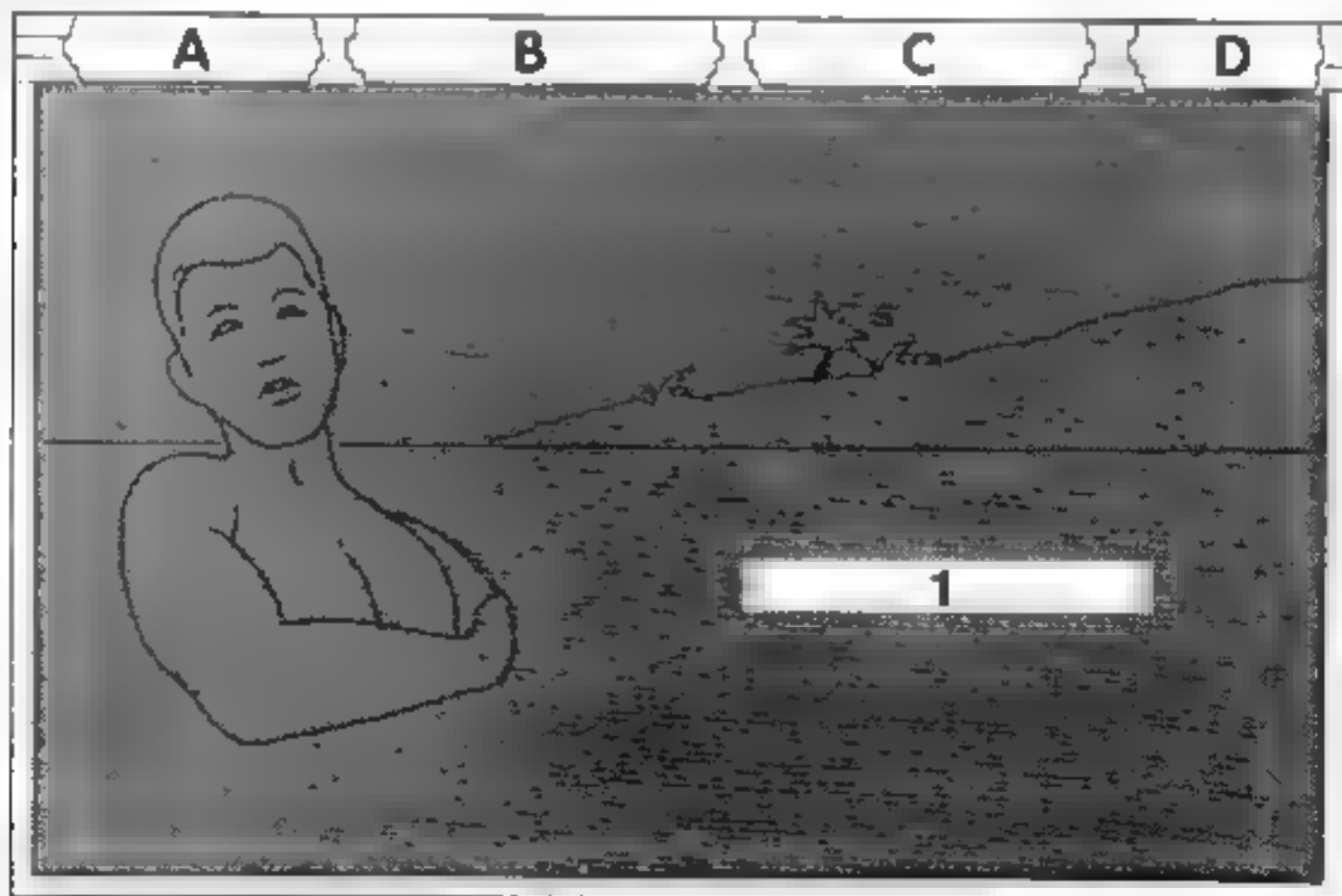
In all, 2.8 Mo compressed on 2 discs
to reduce manipulations and sales price as much as possible.

AND NOW IT IS YOUR TURN TO PLAY

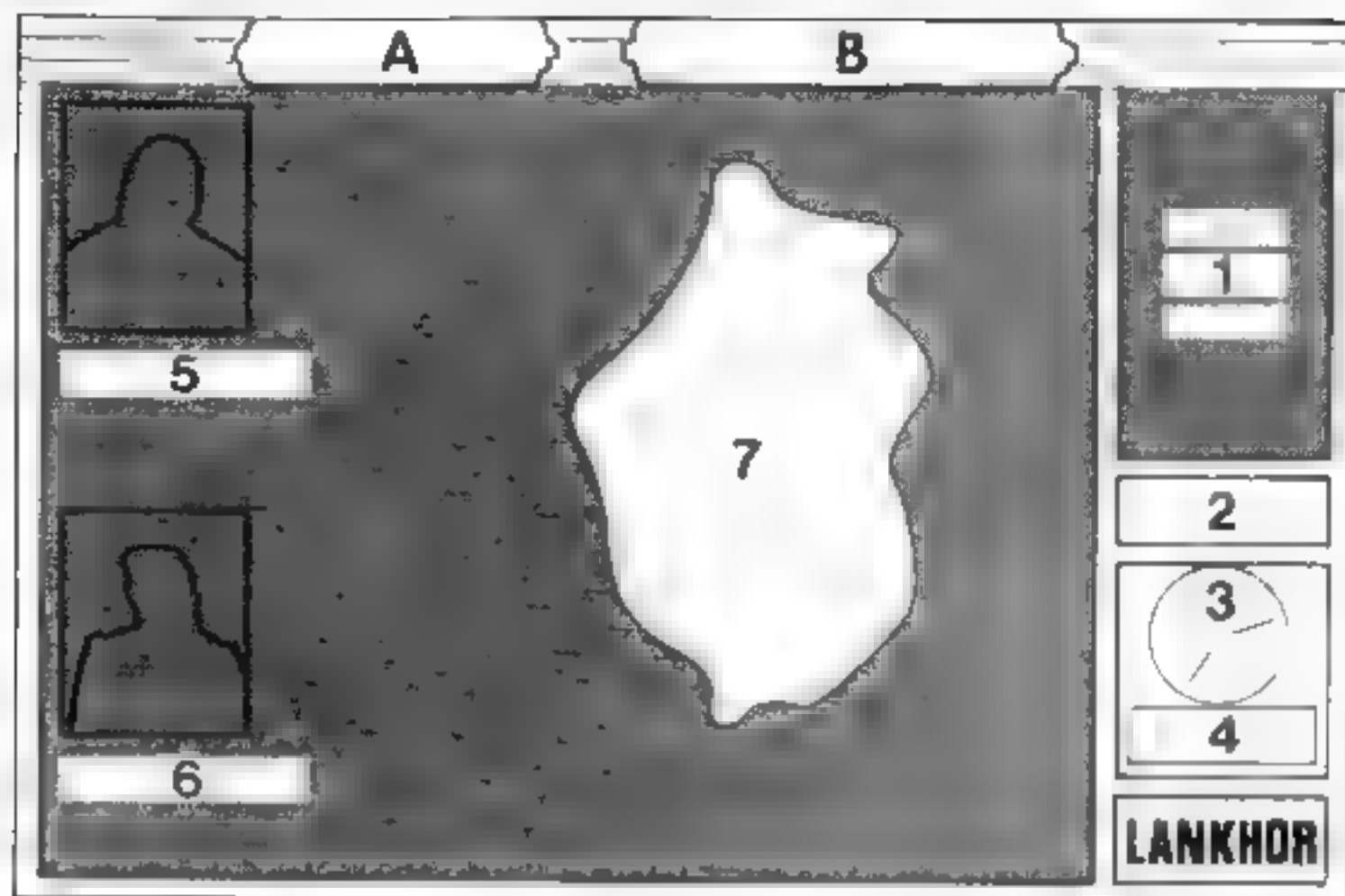
Scénario N° 1



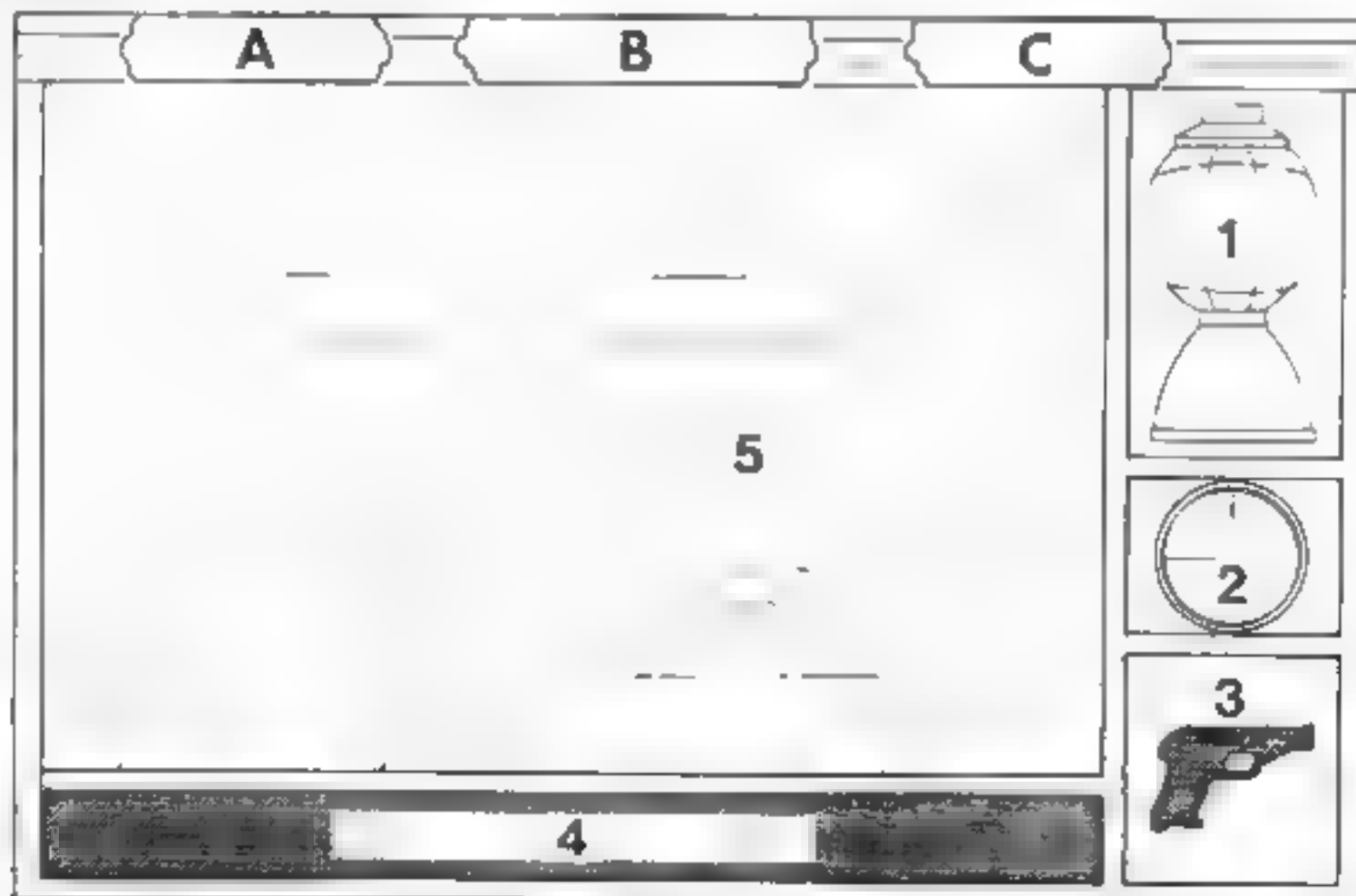
Scénario N° 2



Scénario N° 3



Scénario N° 4





MAUPITI ISLAND

D A S S P I E L

I

Das Spiel und die Maus

Maupiti wird ausschließlich mit der Maus gespielt, die auf dem Bildschirm in Form eines Pfeils dargestellt ist.

Wenn Sie den Pfeil in Richtung der Bambusrohre am oberen Rand des Bildschirms bewegen, erhalten Sie die verschiedenen Menüs. Um eine **Aktion** oder eine **Bewegung** zu wählen, gehen Sie mit Hilfe der Maus auf das Feld Ihrer Wahl und drücken auf den rechten Knopf der Maus.

Nachdem Sie eine **Aktion** gewählt haben, wartet der Computer manchmal bis Sie eine Stelle auf dem Bildschirm gewählt haben. Der Pfeil wird dann zu einer Hand.

Drücken Sie an dieser Stelle den linken Knopf der Maus, oder wenn es die gleiche Stelle wie vorher ist, den rechten Knopf.

II

Schemant. I

Aktionen

A. Bewegungen :

Die Bewegungen können frei gewählt werden. Sie sind aber nicht immer gefahrenfrei. Vergessen Sie nicht, daß Sie nicht allein auf der Insel sind.

Wenn Sie von dem Besitzer in einem Zimmer oder in einer Kabine überrascht werden, befinden Sie sich automatisch im Dialogmenü. Versuchen Sie immer zu diskutieren, selbst wenn die Person Ihnen nicht antworten will.

Vorsicht! Ihre Bewegungen werden von der Uhr berechnet, und die Zeit vergeht sehr schnell. .

B. Inventur :

Dies bedeutet die Liste der Gegenstände, die Sie bei sich tragen. Der **Gegenstand**, den Sie in der Hand halten, ist in weißer Schrift geschrieben. Um einen anderen Gegenstand zu nehmen, wählen Sie den Namen und drücken auf den Knopf der Maus, der Name erscheint dann in Weiß. Nehmen Sie keine unnötigen Gegenstände mit, Sie sind ja schließlich kein Altwarenhändler.

[C] Aktion

Sie haben die Wahl zwischen 16 verschiedenen Aktionen. Dies ist mehr als ausreichend für eine gründliche Untersuchung.

Bemerkung: Wenn Sie das **Taschentuch mit dem Knoten** durchsuchen, erscheinen die Gegenstände, die Sie an der Stelle, an der Sie sich gerade befinden, hingelegt haben. (s. Punkt Nr. IV)

[D] Self :

Auf diese Weise können Sie einen **Gegenstand**, den Sie bei sich tragen, **hinlegen, lesen und anschauen** oder auch sich **verstecken** (Sie müssen sich manchmal verstecken, um zu beobachten, was um Sie herum passiert. Verdächtige Personen benehmen sich oft anders, wenn sie sich unbeobachtet glauben).

[E] Fichier :

Speichern Sie Ihre Spielpartie.

Bemerkung: Das Aufladen kann nur zu Beginn des Spiels vorgenommen werden. Dies haben wir mit Absicht gemacht, damit Sie nicht mit der Zeit spielen können. Denn im Leben haben Sie auch nicht die Möglichkeit, sich über die Zeit hinwegzusetzen. Wenn Sie es doch können, so schreiben Sie uns bitte, wir würden dann nämlich gerne aus Ihrem Leben ein Spiel, einen Roman oder einen Film machen!

[1] Anwesende Personen :

Behalten Sie diese Personen immer im Auge. Erstens, weil es zu Ihrer Arbeit gehört und zweitens, weil sie gefährlich sein können.

[2] Ihre Energie :

Achten Sie auf Ihren körperlichen Zustand (**schlafen** und **essen** Sie regelmäßig). Ganz wie im wirklichen Leben! Wenn Sie mit der Maus auf dieses Feld drücken, erhalten Sie die Prozentzahl der Indizes, die Sie hätten bemerken sollen.

[3] Uhrzeit :

Sie haben die **Uhrzeit** und das **Datum**. **AM** von Mitternacht bis Mittag, und **PM** von Mittag bis Mitternacht. Die Zeit ist sehr wichtig. Notieren Sie sich die Uhrzeiten der verschiedenen Ereignisse. Sie können Ihnen sehr nützlich sein.

[4] Lankhor :

Oder ein **Taschentuch mit einem Knoten**, um Sie daran zu erinnern, daß Sie an der Stelle, an der Sie sich gerade befinden, Gegenstände hingelegt haben. (s. Punkt C).

[B] Die Antworten zu den Aktionen :

Lassen Sie sich nicht unnötig mit Antworten überhäufen. Gehen Sie immer direkt aufs Wesentliche zu.

Wenn Sie bei einer Aktion mit der Maus auf den Namen der Person drücken, können Sie sie ansprechen oder ihr folgen.

ANSPRECHEN

Schemanr. 2

A Wiederholen :

Wenn Sie etwas nicht richtig verstanden haben, kann der Zeuge es so oft wiederholen wie Sie es wünschen

B Verhören :

Wenn Sie mit der Maus auf **verhören** drücken, erscheinen die Fragen. Drücken Sie dann auf die Frage Ihrer Wahl. Stellen Sie den richtigen Personen die richtigen Fragen und vergeuden Sie nicht Ihre Zeit, die Personen haben anderes im Leben zu tun. Reden Sie nicht unnütz dummes Zeug, denken Sie nach, bevor Sie eine Frage stellen. Wenn jemand nicht antworten will oder im Vergleich zu einer anderen Person eine widersprüchliche Antwort gibt, **argumentieren** Sie!

C Argumentieren :

Speichern Nehmen Sie Ihren **• Speicher •** in Anspruch, wenn Ihnen eine Antwort interessant erscheint. Sie können diese Antwort dann später anderen **gegenüberstellen**. Drücken Sie mit der Maus auf **• Speicher •** und dann auf die gewählte Nummer. Bereits besetzte Nummern sind mit einem farbigen Punkt versehen. Da Ihr **• Speicher •** nicht sehr groß ist, sollten Sie sich bestimmte Dinge lieber notieren.

Sich erinnern ermöglicht Ihnen eine **gespeicherte** Antwort zu hören, indem Sie mit der Maus auf die gewünschte Nummer im **Speicher** drücken.

Gegenüberstellen Wenn Ihnen zwei Antworten widersprüchlich erscheinen, können Sie mit der Maus auf **• gegenüberstellen •** und dann auf die Nummer der widersprüchlichen Antwort im **Speicher** drücken. Wenn die Person nicht versteht, wird Sie es Ihnen sagen. Irren ist menschlich, und selbst Sie können Fehler machen. Wenn die Person ihre Antwort wiederholt, bedeutet es, daß sie die Aussage bestätigt.

Bestechen, verprügeln und einen Gegenstand geben Wenn Sie des Gefühls haben, daß eine Person lügt oder nicht die ganze Wahrheit sagt und Sie ihr keine Antwort gegenüberstellen können, dann müssen Sie zu härteren Maßnahmen greifen. Seien Sie aber vorsichtig, Sie sollten dies nicht zu oft tun, sonst könnten Sie böse Überraschungen erleben.

Einer Person einen Gegenstand zeigen auf diese Weise können Sie Auskünfte über den Gegenstand erhalten. Nachdem Sie mit der Maus auf **• zeigen •** gedrückt haben, drücken Sie auf den Namen des Gegenstands. Die Person wird Ihnen antworten.

■ Stop : Sie verlassen das Dialogmenu.

A Folgen :

Weiterverfolgen

Wenn Sie überrascht werden, versuchen Sie trotzdem den Dialog aufzunehmen

B Aufgeben :

Ermöglicht es Ihnen, der Person nicht mehr zu folgen und eine andere Aktion aufzunehmen

1 Anwesende Personen :

Wenn Sie jemandem folgen, vergessen Sie nicht, daß es andere verdächtige Personen um Sie herum gibt

2 Ihre Energie :

Nichts ist ermüdender als jemandem zu folgen

3 Uhrzeit :

Um die Zeiten der Person zu kennen, der Sie folgen

4 Datum :

Siehe *Schemannr. 1, Nr. 3*

5 Die Person, die Sie verfolgen und der Ort, an der sich diese Person befindet.**6 Der Ort, an dem Sie sich befinden.****7 Die Insel :**

Übersicht über die Insel mit dem Ort, an dem Sie und die Person, der Sie folgen sich befinden.

MAUPITI ISLAND

DIE KUNST DES LOGISCHEN DENKENS

EIN FALL
von JEROME LANGE

Ein Privatdetektiv gibt nie auf, immer wieder durchdenkt und überarbeitet er die Indizien und Ereignisse, bis er die logische Reihenfolge gefunden hat. Die endgültige Beweisführung muß zusammenhängend sein.

Zur Lösung stehen ihm folgende Möglichkeiten zur Verfügung :

- [I] **Aktion**
- [II] **Dialog**
- [III] **Suche nach Indizien**

I **Aktion**

Der Detektiv kann sich frei **bewegen** und seine **Aktionen** selber wählen. Diese Bewegungsfreiheit ermöglicht es ihm, seiner Eingebung zu folgen und den Fall auf seine Weise zu lösen.

Der Detektiv verfolgt alle Ereignisse mit Interesse. Manchmal muß er sich verstecken, um ungesehen **beobachten** zu können. Die Auskünfte, die er so erhält, sind oft sehr nützlich.

Selbstverständlich ist es leichter einen Fall zu lösen, wenn man zuvor gut gegessen hat und ausgeschlafen ist. Der Detektiv weiß, daß er durch **Essen** und **Schlafen** neue Energie schöpfen kann.

Der Detektiv arbeitet mit Köpfchen. Er ist jederzeit in der Lage, **sich** an eine Antwort zu **ennnern**, die er im **Speicher** aufbewahrt hat.

Er kann jederzeit eine **Inventur** der **Gegenstände** machen, die er bei sich trägt und sie irgendwo **hinlegen** oder sie in eine Schublade, einen Schrank, eine Tasche etc., **hineintun**. Wenn der Detektiv einen Gegenstand hinlegt, macht er sich einen **Knoten ins Taschentuch**, damit er ihn bei Bedarf zuruckholen kann.

Wenn der Detektiv eine verdächtige Person trifft, hat er 3 Möglichkeiten

- A** er kann sie ignorieren
- B** er kann ihr folgen
- C** er kann sie ansprechen

A Die Gegenwart einer verdächtigten Person zu ignorieren ist immer etwas heikel. In einer derartigen Situation sollte man lieber nicht alles aufs Spiel setzen. Zurückhaltung ist für den Erfolg der Untersuchung unerlässlich.

B Einer verdächtigen Person zu folgen, ist eine gute Möglichkeit, ihren **Zeitplan** zu vervollständigen oder zu überprüfen. Man sollte sich jedoch nicht dabei entdecken lassen.

C **Ansprechen** bedeutet zunächst, jemanden zu **verhören** und dann eventuell zu **argumentieren**. Wenn eine verdächtige Person lügt oder nicht die ganze Wahrheit sagt, kann der Detektiv ihr eine widersprüchliche Antwort, die er im **Speicher** aufbewahrt hat, gegenüberstellen.

Der Detektiv hat ebenfalls die Möglichkeit, zu härteren Maßnahmen zu greifen: **geben**, **bestechen** und **verprügeln**. Man muß hierbei jedoch darauf achten, daß der richtige **Gegenstand** der richtigen Person **gegeben** wird, daß man mit einer entsprechend hohen **Geldsumme** **besticht** und daß man genug **Energie** hat, jemanden zu **verprügeln** ohne zu unterliegen.

Der Detektiv muß besonders auf Indizien achten. Es stehen ihm mehrere Aktionen zur Verfügung, die es ihm ermöglichen, die Indizien genau zu untersuchen. Ein Gegenstand gibt manchmal mehr Auskünfte als ein Zeuge. Hinzu kommt, daß die Gegenstände gezeigt werden können.

Die Kunst des logischen Denkens ist ein Spiel. Der Privatdetektiv kennt die Spielregeln und er weiß, daß bei derartigen Kriminalfällen zahlreiche unerwartete Dinge geschehen. Deshalb muß er oft improvisieren, um nicht in die Fallen zu treten, die die Aufklärung unmöglich machen.

MAUPITI ISLAND

DIE VORGESCHICHTE

AUSZUG AUS DEM REISETAGEBUCH
VON JEROME LANGE

1. FREITAG
1954
JANUAR

Paris-Flughafen Bourget

Als ich am Flughafen ankomme, steht das zweimotorige Flugzeug bereits auf der Startbahn. Eine aufregende dunkelhaarige Stewardess empfängt mich mit einem breiten, strahlenden Lächeln, das einer Zahnpastareklame alle Ehre gemacht hätte. Ich darf nicht vergessen sie zu fragen, welche Marke sie benutzt.

2. SAMSTAG
1954
JANUAR

Madagaskar - Tananarivo

Duhamel, mein bester Freund, mit dem ich auf der Grundschule war, ist hier Zuckerrohrplantagenbesitzer. Er hat für mich ein Zimmer im Hotel Colbert reservieren lassen. Wir sind mehr als gerührt, uns nach so langer Zeit wiederzusehen.

24. SONNTAG
1954
JANUAR

Madagaskar

Heute habe ich einen Brief von Max bekommen. Er ist in Japan und möchte, daß ich ihn dort treffe. Duhamel hat angeboten, mir seine Yacht zu leihen. Ich nehme sein Angebot dankend an.

29

Indischer Ozean.

Die Brisben ist in See gestochen. Kap auf Karacka. Dort erwartet mich ein kleines Flugzeug, das mich nach Tokio bringen soll. Bob, der Kapitän, und Anton, sein Bootsmann, sind die einzigen, die mich auf der Yacht begleiten.

30

● JANUAR
Mitte auf dem Indischen Ozean... es ist Nacht...

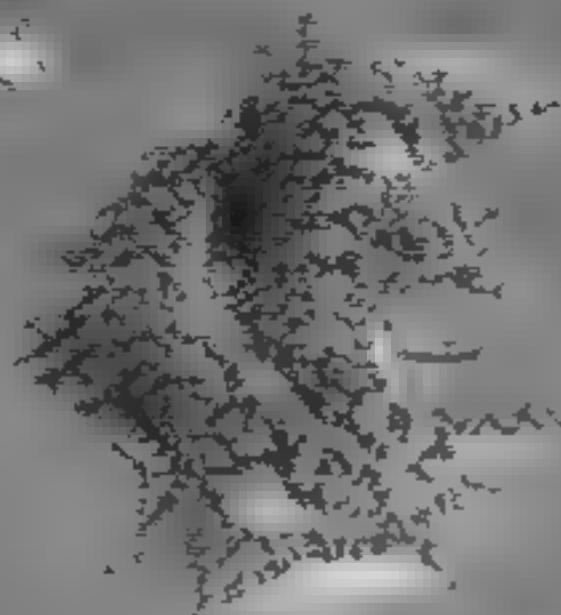
Im Wetterbericht wird ein Wirbelsturm angekündigt. Wir steuern Hauptiti an.

31

Hauptiti.

Die Insel ist vom Wirbelsturm verschont geblieben. In der Nacht hat ein Fischerkutter, die Bamboo, neben der Brisben angelegt. An Bord befanden sich Bruce, der Kapitän, Roy, sein Bootsmann und Chris, ein Matrose. Um neun Uhr morgens sucht mich eine Frau namens Maguy auf. Sie ist zutiefst verzweifelt: ein gewisse Marie ist in der Nacht entführt worden. Sie bittet mich, Marie wiederzufinden. Da ich nicht besonderes vorhabe, erkläre ich mich damit einverstanden, den Fall zu lösen. Maguy gibt mir die Namen der Personen, die auf Hauptiti leben. In dieser Liste füge ich die Namen Sue und Anton hinzu, die Hausangestellten von Maguy, und Just, der „Mann für alles“ auf Hauptiti. Dies sind die Personen, die sich letzte Nacht auf der Insel befanden. Es ist zehn Uhr. Ich habe nur ein paar Stunden, um Marie wiederzufinden.

oulye ~~abandonner~~



1-1-1
2-2-2
3-3-3

5-5-5



1-1-1
2-2-2
3-3-3

A Weiter :

Um die nächsten Gegenstände zu sehen.

B Auf die Gegenstände bezügliche Aktionen :

Sie können die Gegenstände lesen, nehmen, anschauen, riechen und berühren.
Sie sollten auf alle Einzelheiten achten

1 Anwesende Personen :

Siehe *Schemanr. 1, Nr. 1*

2 Uhrzeit :

Siehe *Schemanr. 1, Nr. 3.*

3 Die Gegenstände :

Die Gegenstände erscheinen

4 Antworten auf die Aktionen der Gegenstände :

Bemerkung Um einen Gegenstand zu verwenden, müssen Sie ihn bei sich tragen (in der *Inventur*) und mit der Maus auf das Verb im *Aktionsmenü* drücken. außer, wenn Sie einen Gegenstand hineintun oder hinlegen wollen.
(Siehe Teil II, Punkte B und C)

MAUPITI ISLAND

DIE TECHNIK

Mehr als 120 Bilder mit allen Einzelheiten,



Trickfilmdekor,



eine Stunde Unterhaltung mit Ton und Musik,



450 gesprochene Sätze mit unterlegter Stimme,



ein Dialog reich an Möglichkeiten. Verhören, speichern, sich erinnern, gegenüberstellen, bestechen, verprügeln, geben, Gegenstände zeigen...



absolute Aktions - und Bewegungsfreiheit,



bedienerfreundliches Messen der Leistungsfähigkeit,



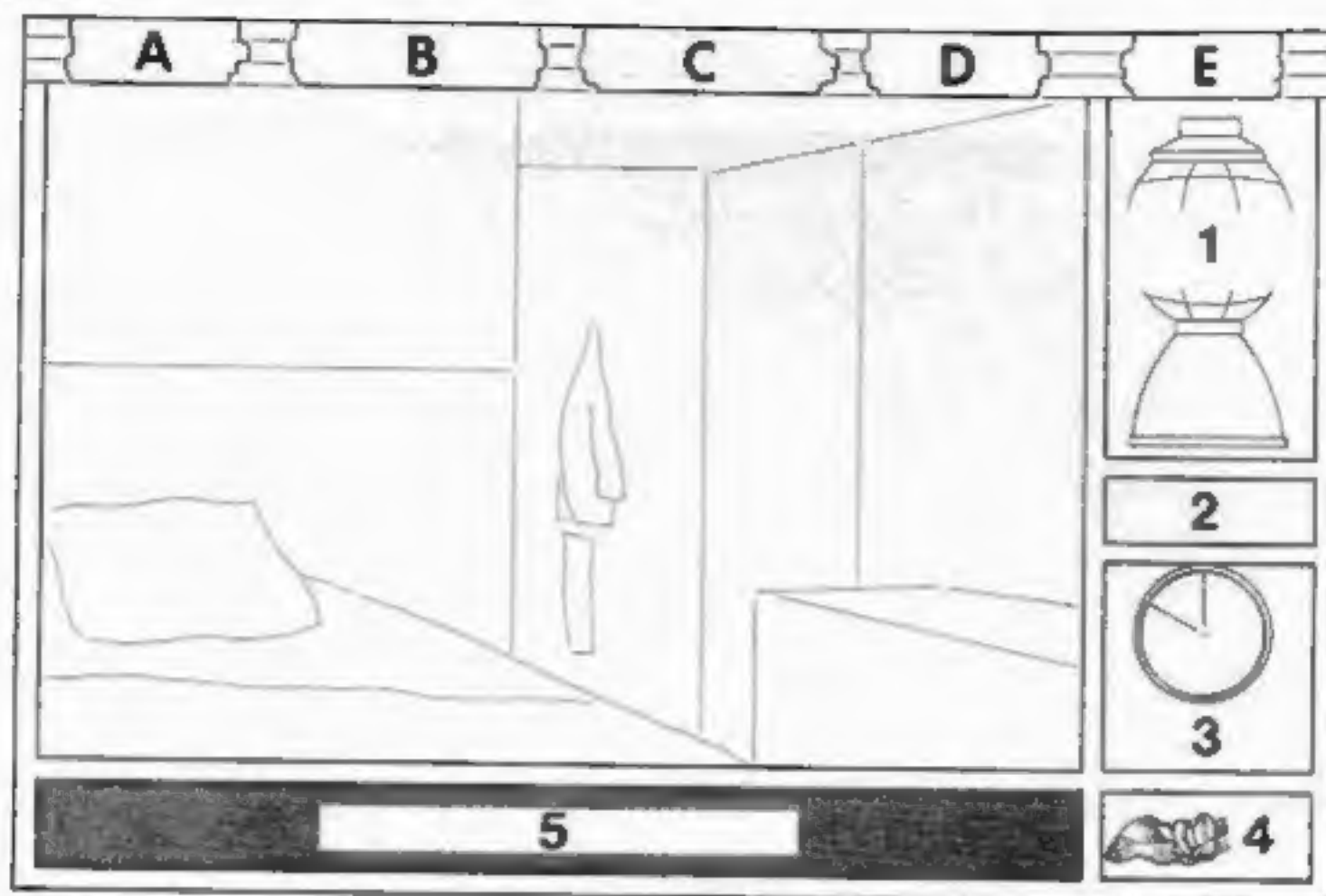
eine 400 Seiten lange Geschichte und... Sie können sich in Form halten, jemandem folgen, beobachten, sich verstecken...



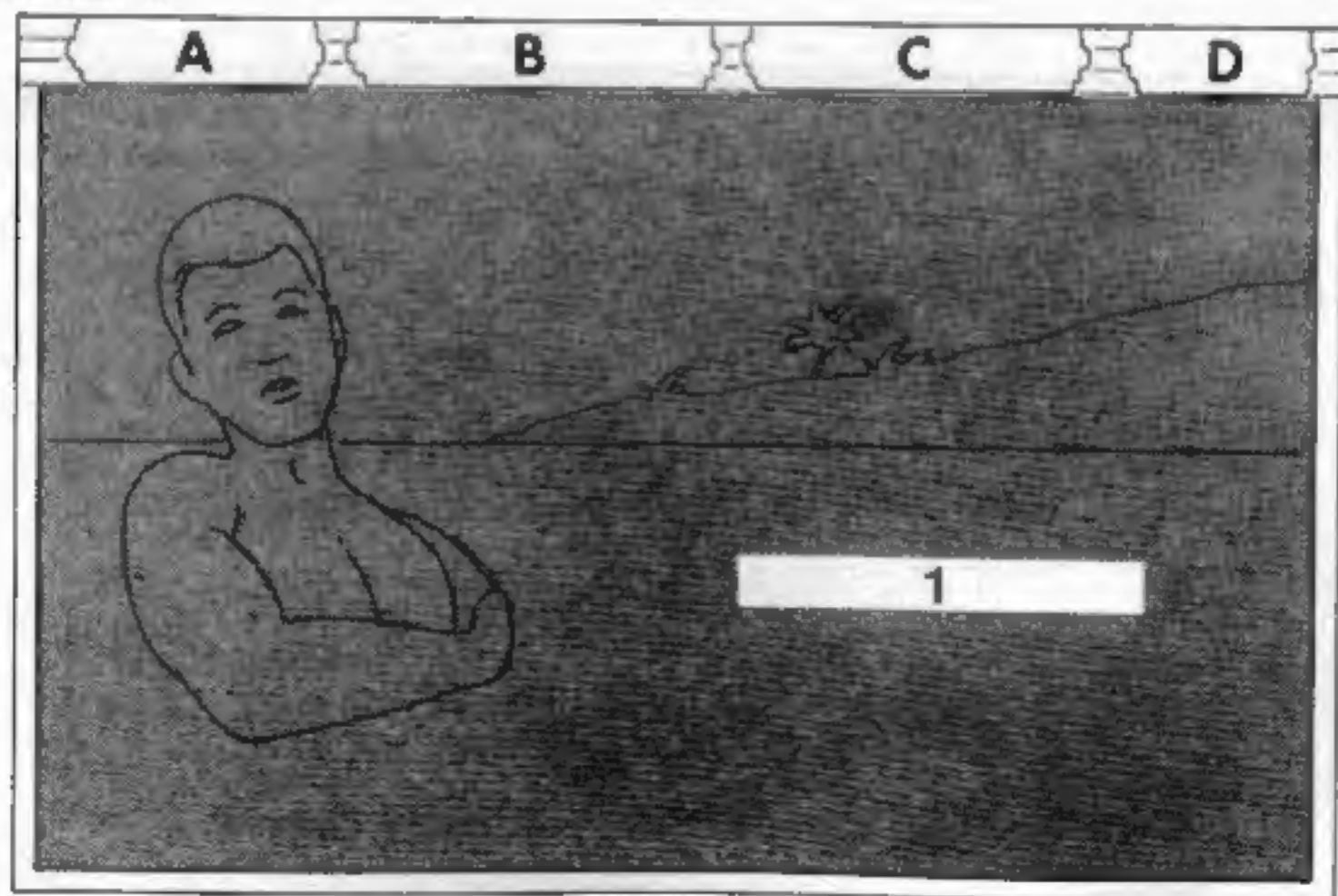
Insgesamt 2,8 Mo auf zwei Disketten, um Manipulationen zu vermeiden und den Verkaufspreis zu senken.

Und nun sind Sie an der Reihe !
SPIELEN SIE !

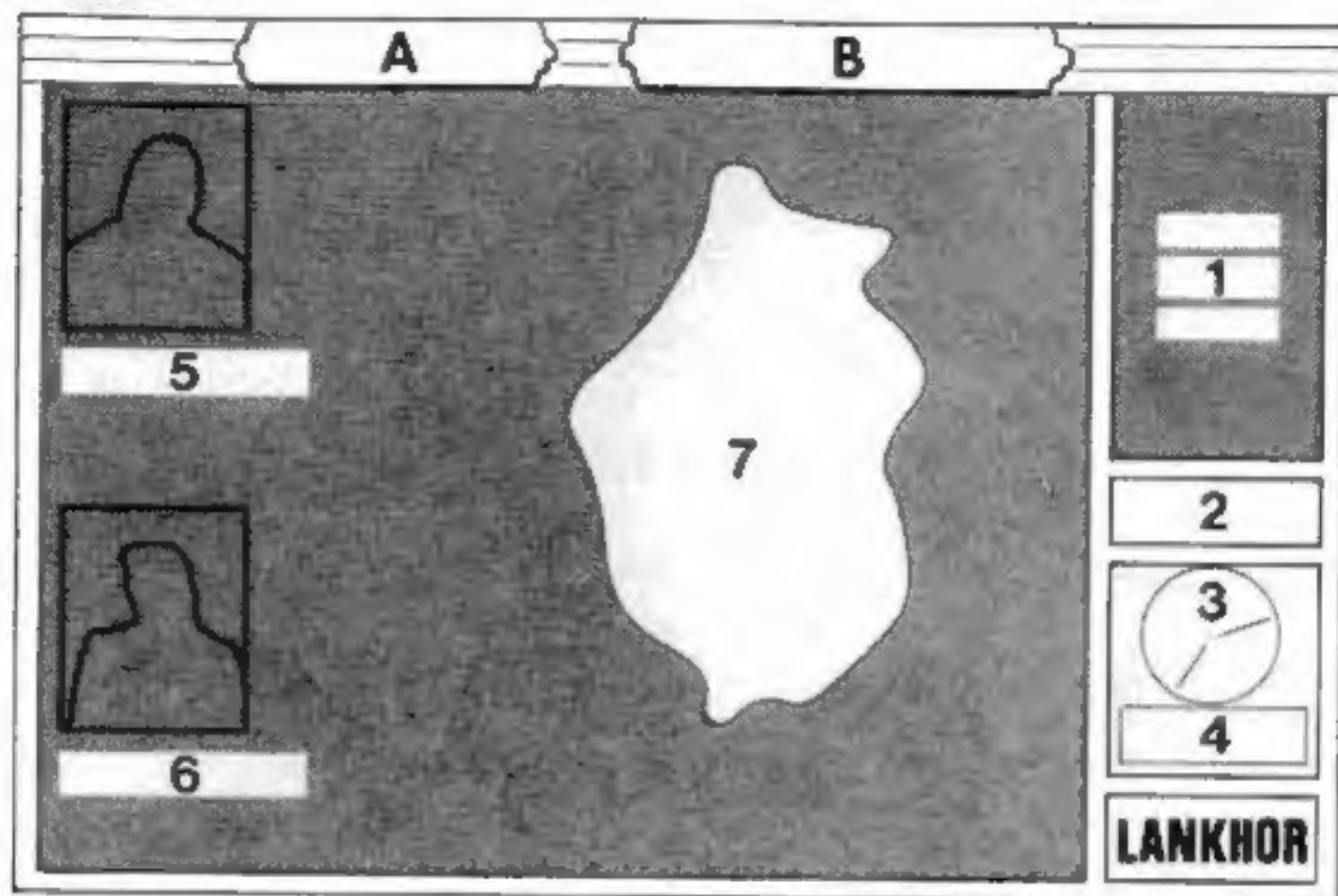
Schemanr. 1



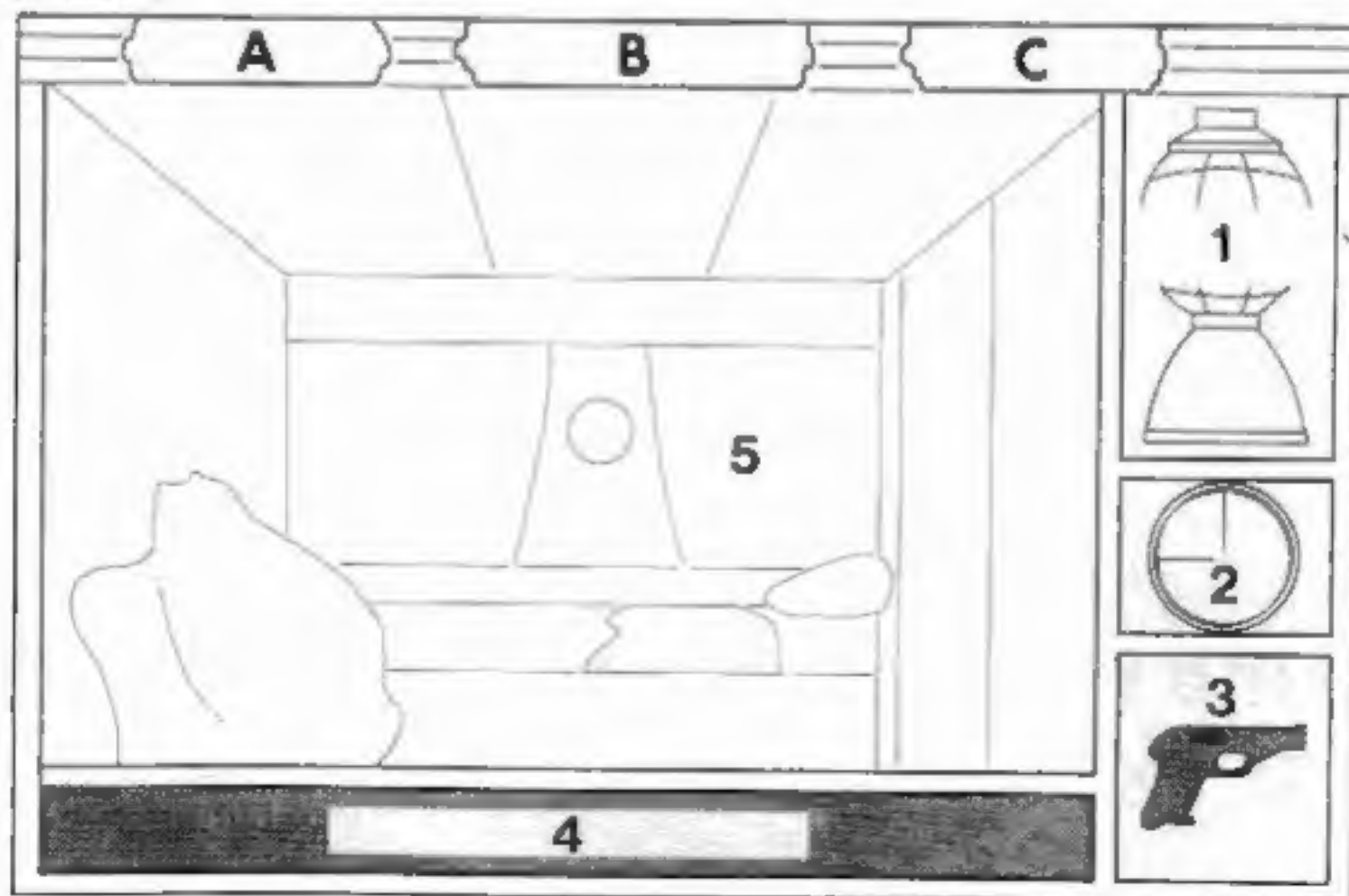
Schemanr. 2



Schemanr. 3



Schemanr. 4



Copyright LANKHOR 1991

The enclosed diskette contains copy-
righted material. Making a copy of the
enclosed diskette or instruction manual
is strictly FORBIDDEN.

ATTEMPTS TO COPY THIS DISKETTE
WITH COPY ROUTINES OR
PROGRAMMES MAY CAUSE DAMAGE
TO THE DISKETTE OR COMPUTER.



84 bis, avenue du Général-de-Gaulle
92140 CLAMART